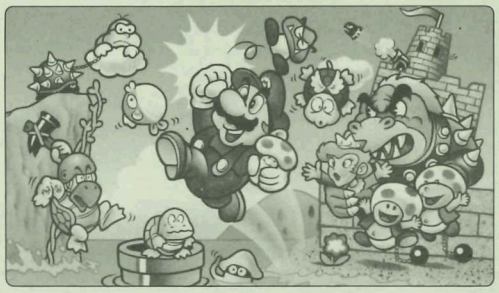
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VARSION <NES-P-SM>

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER MARIO BROS.™

ANLEITUNG



*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

© 1985 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System Super Mario Bros.™ Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Irgenwann vor einiger Zeit ist das Königreich der friedlichen Schwammerl von den Kupa erobert worden, einem Schildkrötenvolk, das wegen seiner schwarzen Magie berüchtigt ist. Die gemütlichen, ruheliebenden Schwammerl wurden in Steine, Ziegel, ja sogar Unkräuter verwandelt, und ihr Königreich verfiel.
Die einzige, die den Zauber wieder rückgängig machen und den Schwammerln ihre Gestalten zurückgeben könnte, ist Prinzessin Fliegenpilz, die Tochter des Schwammerlkönigs. Aber die befindet sich leider in der Gewalt des mächtigen Kupaschildkröten-Königs.
Mario, (vielleicht) der Held der Geschichte, hört von der Not der Schwammerl und macht sich auf, die Prinzessin aus den Händen der bösen Kupa zu befreien und das zerfallene Schwammerlreich zu erlösen. Du kannst Mario sein! Es liegt jetzt an dir, die Schwammerl von der schwarzen Magie der Kupa zu befreien!

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

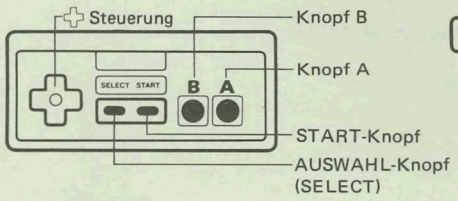
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

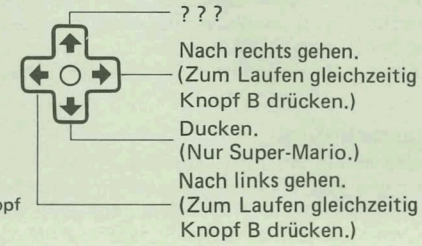
Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.
Dieses Spiel ist so programmiert, daß es die gesamte Bildschirmfläche ausnützt.
Ältere Bildschirmmodelle haben abgerundete Ecken, die eventuell einen Teil des Bildes verdecken.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1/Bedienung 2

Bedienung 1 — für nur 1 Spieler
Bedienung 2 — für den Spielpartner





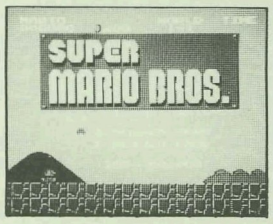
Knopf A

Springen & Schwimmen
: Mario (Luigi) springt höher, wenn du den Knopf länger niederdrückst.
: Beim Schwimmen bringt dich jeder Knopfdruck an die Oberfläche.
*Laß dich nicht zu lange treiben, sonst erwischt dich der Strudel am Grund.

Knopf B

Beschleunigen & Feuerkugeln
: Vor dem Springen durch Knopfdruck beschleunigen, dann kannst du noch viel höher springen.
: Pflück die Feuerblume, dann kannst du mit diesem Knopf Feuerkugeln schleudern.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)



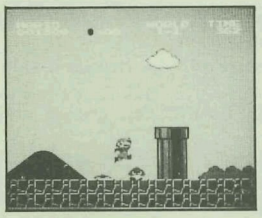
Mit diesem Knopf stellst du den Pilz auf die Spielart ein, die du haben möchtest.

START-Knopf

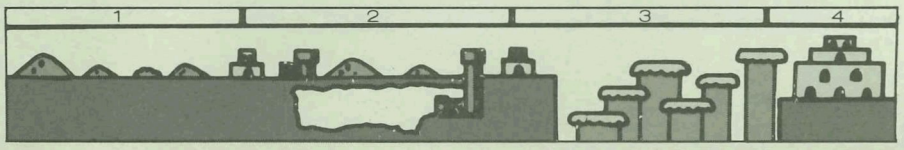
Mit diesem Knopf beginnt man das Spiel.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.
Die Anzeige TOP (Höchste Punktzahl) wird gelöscht, wenn du den Rückstellschalter drückst oder die Stromzufuhr abstellst.

3. SO WIRD GESPIELT



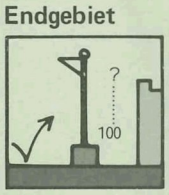
Im Spielverlauf rückt das Bild allmählich nach rechts vor. Das Königreich der Schwammerl besteht aus einer Anzahl von Welten, und jede Welt ist in vier Bereiche geteilt. Der vierte Bereich jeder Welt endet in einer großen Burg. Die Prinzessin wird zusammen mit ihrem Schwammerlgefolge in einer dieser Burgen von dem Schildkrötenvolk gefangengehalten. Wenn Mario die Prinzessin befreien möchte, muß er es innerhalb der erlaubten Zeit bis zu den Burgen am Ende aller Welten schaffen. Auf seinem Weg trifft er auf Berge, Gruben, Meer, Schildkrötentruppen, und eine ganze Menge Fallen und Rätsel. Ob er bis zur letzten Burg, wo die Prinzessin ist, durchhält, liegt ganz allein an dir. Auf jeden Fall brauchst du einen klaren Verstand und blitzschnelle Reflexe dazu!



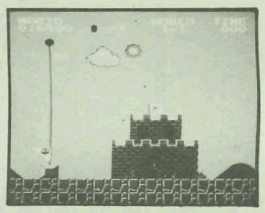
Startposition und Zeitverlauf

- Die Runde beginnt in der Anfangszone des Gebiets; aber wenn Mario einmal halbwegs durch ein Gebiet durch ist, braucht er nach einer Niederlage gegen die bösen Buben nicht gleich wieder ganz an den Anfang zurück.
  *Wenn du an der letzten Burg angekommen bist, geht das Spiel am Burgeingang wieder von vorne los.
- Die Uhr rechts oben im Bild tickt bei Spielbeginn los. Wenn du am Ende eines Gebietes noch Zeit übrig hast, wird sie dir als Bonuspunkte angerechnet.
  *Bei der allerletzten Burg gibts allerdings keinen Zeitbonus.

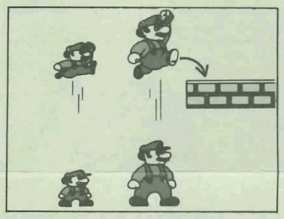
Endgebiet



- Am Ende jedes Gebietes steht eine kleine Burg. Bevor du nun in die Burg hineinkannst, mußt du eine große Treppe hinaufsteigen und auf einen Fahnenmasten springen. Je höher du auf den Fahnenmast springst, desto höher ist auch dein Bonus.



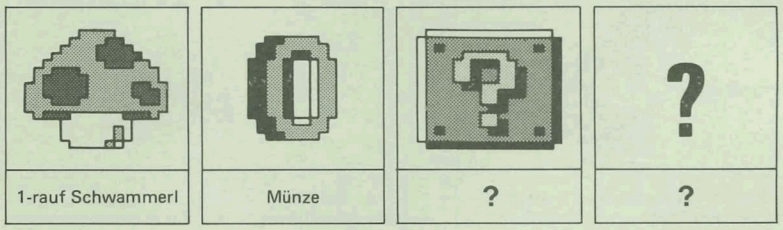
Tips



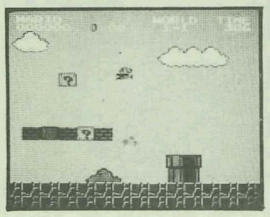
Springen . . . . Mario und Super-Mario können gleich hoch springen.
- Marios Sprunghöhe hängt davon ab, wie lange du Knopf A niederdrückst.
- Mit der Steuerung ✥ kannst du Mario nach rechts oder links Haken schlagen lassen, sogar während er mitten in der Luft ist!
- Knopf B macht Mario schneller, und dann kann er auch höher springen.

Belohnungen

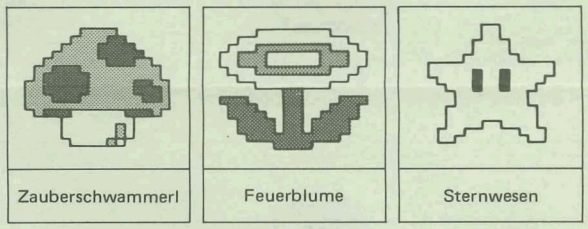
- Für jeden 1-rauf Schwammerl, den er aufhebt, kriegt Mario ein Extraleben.
- Wenn Mario 100 Münzen aufhebt, kriegt er ein Extraleben.
- Es gibt aber noch andere Möglichkeiten, wie Mario sich ein Extraleben zulegen kann.

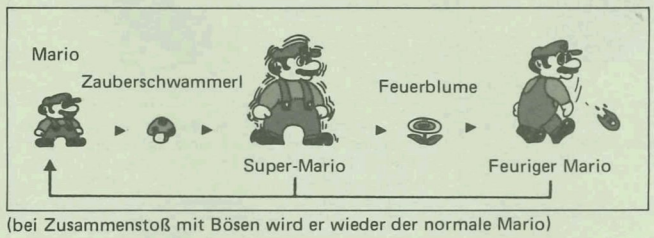


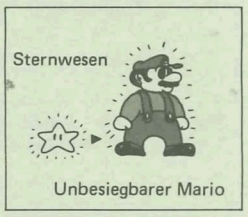
Mario, Super-Mario, Unbesiegbarer Mario, usw.



Marios Freunde
Wenn du auf Schwammerl triffst, die Ziegelsteine oder unsichtbar geworden sind, belohnen sie dich mit einem Schuß neuer Kraft. Unten kannst du sehen, wie Mario dann jedesmal anders und stärker wird.





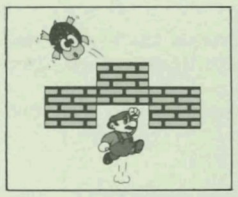


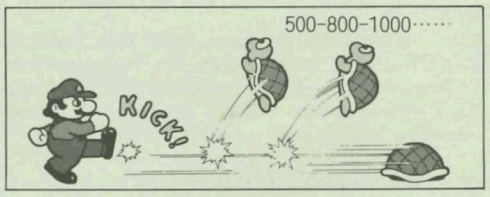
(bei Zusammenstoß mit Bösen wird er wieder der normale Mario)

*Wenn Super-Mario oder Feuriger Mario von einem Bösen angerempelt werden, müssen sie nicht sterben, sondern werden wieder der gute alte Mario.
*Für eine kurze Zeit, nachdem er wieder der normale Mario geworden ist, flimmert er und ist dann unbesiegbar.

Wie man die Schildkröten loswird

- Feinde auf den Ziegeln erledigt ein Faustschlag von unten. Auf Feinde, die auf dem Boden sind, mußt du draufspringen; aber ja nicht von der Seite oder von unten angreifen, sonst ist es um dich geschehen.
  *Im Wasser hast du keine Chance, egal von welcher Seite du es versuchst.





- Wenn du auf einen Kupa-Soldaten drauftrittst, wird er und kann sich eine Zeitlang nicht rühren. Dann kannst du ihn treten und andere Feinde damit umkegeln.
- Wenn Mario Feuerkugeln hat, kannst du sie mit Knopf B abfeuern und die Feinde damit grillen.
- Ein paar böse Kerle kann man nicht umbringen. Nimm dich in acht vor diesen unsterblichen Widerlingen!
- Die Punktzahl, die du machst, hängt davon ab, wie du die Feinde tötest. Probier verschiedene Methoden und schau, wieviel sie bringen.

Paß auf! Das überlebst du nicht:

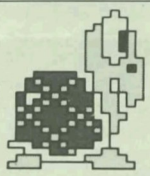
- Mit Schildkröten oder anderen Bösewichten zusammenstoßen. Ins Feuer laufen.
- Ein gefällter Kupa-Soldat prallt zurück, nachdem du ihn getreten hast. Super-Mario wird dann wieder zu Mario und das Spiel geht weiter.
- In Gruben oder Abflußrinnen fallen.
- Zeit läuft aus.

Spielfiguren

Klein-Gumba

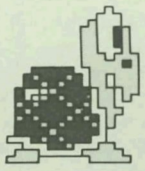
Ein Verräter am Schwammerlreich. Drauftreten gibt ihm den Rest. . . 100 Punkte

Kupa-Soldat (grün)



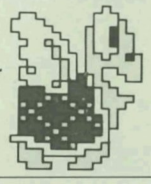
Soldat des Schildkrötenreichs. Befehl: Mario finden und töten. Spring auf ihn drauf und er hält eine Zeitlang still. . . . . 100 Punkte

Kupa-Soldat (rot)



Diese Schildkröte macht sich leicht in die Hose und läuft viel hin und her. Spring auf ihn drauf und er hält eine Zeitlang still. . . . 100 Punkte

Kupa-Fallschirmjäger (grün)



Der hat sich nicht ganz im Griff, schwirrt hin und her, und geht plötzlich auf dich los. Drauftreten, dann verliert er seine Flügel. . . . . 400 Punkte

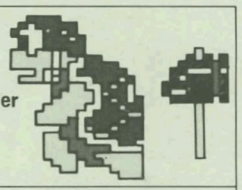
Kupa-Fallschirmjäger (rot)

Diese Schildkröte kann, will aber nicht so richtig. Drauftreten, dann verliert sie die Flügel. . . . . 400 Punkte

Bzzzz-Käfer

Ein ganz zäher Bursche; Feuerkugeln lassen den kalt. . . . . 100 Punkte

Die Hammer-Brüder



Diese verschlagenen Zwillingsbrüder werfen dir Hämmer zwischen die Beine. . . . 1000 Punkte

Stachi

Lakitus Schoßhündchen, aber trotzdem ein wilder Kämpfer. Draufspringen nützt nichts. . . . . 200 Punkte

Lakitu

Diese geheimnisvolle Schildkröte hat Macht über die Wolken. Er jagt Mario und bewirft ihn mit Stachis Eiern. . . . . 200 Punkte

Piranhapflanzen

Sie wohnen in Blumentöpfen und fressen Menschen; sie erscheinen plötzlich und ohne Warnung, also Vorsicht! Draufspringen nützt nichts. . . . . 200 Punkte

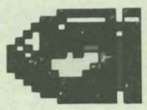
Stachis Eier

Die Eier der Schildkröte Stachi, Lakitus Liebling. Draufspringen macht denen nichts. . . . . 200 Punkte

Piepiep

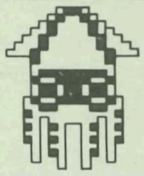
Lebt normalerweise im Wasser, kriegt aber manchmal auch Flügel und ist überall eine Gefahr. Kann im Wasser von oben her nicht getötet werden. . . . . 200 Punkte

Kugel-Willi



Hat sich langsam, aber sicher an Marios Fersen geheftet. Von oben draufspringen hilft. . . . . 200 Punkte

Blubber



Er ist stur hinter Mario her und ganz schön gefährlich; Draufspringen überlebt der locker. . . . . 200 Punkte

Podobu

Der Beschützer des Kupa-Königs, kommt aus dem Feuersee im Schloß hervorgeschossen.

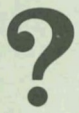
Schwammerl-Gefolge

Sieben Schwammerl, die früher einmal am Hof der Prinzessin Fliegenpilz dienten, aber nun unter dem Einfluß des bösen Kupa-Königs stehen.

Bauser, König der Kupas

Ein Zauberer-König, der Prinzessin Fliegenpilz in seinem Schloß gefangenhält und Feuer spuckt. Es gibt verschiedene Methoden, ihn loszuwerden, aber Punkte bekommst du nur mit Feuerkugeln . . . . . ??? Punkte

Prinzessin Fliegenpilz

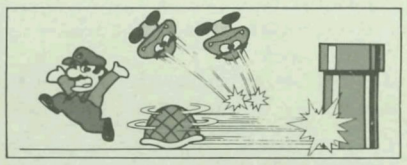


Prinzessin des Schwammerl-Reichs und die einzige, die die Macht des bösen Kupa-Königs brechen kann.

Sprungbrett

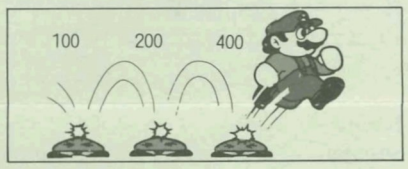
Wenn Mario draufspringt, geht es auf und nieder. Drück Knopf A, wenn es ganz oben ist, und Mario springt superhoch.

Schneepflug-Angriff



- Tritt eine von den und lauf dicht hinterdrein (nimm den Knopf B dazu), dann ist der Weg frei.
  * Aber paß bloß auf mit Rückschlägern! Wenn die in ein prallt, dann ist es Zeit zum Weglaufen, oder es haut dich auch mit um.
- Möchtest du eine Menge Punkte? Dann laß keine Feinde lebendig hinter dir. Je mehr du umbringst, desto mehr neue kommen. Besonders beim "Schneepflug-Angriff" solltest du dich überzeugen, daß alle Feinde erledigt sind, bevor du nach rechts weitergehst.
- Das Bild bewegt sich von links nach rechts, und dort um die Ecke kommen sicher noch Feinde, die du nicht sehen, aber auch nicht mit einer töten kannst. Warum nicht? Vielleicht springen sie drüber, wenn Mario gerade nicht kuckt...!
  Wenn eine getretene in ein außerhalb des Bildes knallt, kommt sie komischerweise immer genau auf Mario zurückgeprallt. Wenn du den Querschlägerton hörst, solltest du besser schnell wegspringen, damit du bereit bist, wenn sie ins Bild zurückkommt.
- Ein echter Profi kann auf eine querschlagende noch einmal drauftreten und sie anhalten. Aber das ist nicht einfach.
- Es gibt noch massenhaft andere Tricks – schau mal, was du finden kannst.

Kettenreaktionen



- Benütz den guten alten "Domino-Effekt" (frag mal deine Eltern, was das ist), um einen Haufen Bösewichte einen nach dem anderen loszuwerden und einen Haufen Punkte zu machen.
- Jede Münze, die du aufhebst, ist 200 Punkte wert. Bei 100 Münzen bekommst du außer den Punkten auch ein Mario-Leben. Ohne Zweifel steckt irgenwo noch eine Menge Münzen versteckt ... (was glaubst denn du, warum das unter "Ketenreaktionen" steht?).

Streng Geheim

- Für jeden Ziegel, den du zerbrichst, bekommst du 50 Punkte ... mach mal viele Dinge kaputt, um zu sehen.
- Einen Extra-Mario kann man auf viele verschiedene Arten bekommen ... versuch einige zu finden.
- Am Ende jedes Gebiets (wenn du auf den Fahnenmast gesprungen bist) kann ein Feuerwerk losgehen, und jede Explosion bringt dir 500 Punkte. Der Grund für das Feuerwerk ist geheim; mal sehen, ob du es herausbekommst.